

콘솔 집중 지원, 규제 혁신으로 케이-게임 '레벨 업'

- 5. 1. 게임산업 진흥 종합계획(2024~2028) 발표
- 게임산업 제2의 도약을 위한 3대 추진 전략, 12개 핵심 과제 수립
- 케이 게임 경쟁력과 제도적 환경, 성장기반 모두 '레벨 업'

[주요 추진과제]

□ 케이-게임 신시장 개척 : 세계 경쟁력 '레벨 업'

- ▲콘솔게임 집중 육성 위한 세계적 플랫폼사 협력, 유명 지식재산(IP) 활용 제작, ▲인디게임 창업·개발환경 조성, ▲통상협력 등 신(新)세계시장 진출 지원

□ 규제 혁신, 공정한 게임 환경조성 : 제도 기반 '레벨 업'

- ▲게임시간선택제 자율규제 전환, ▲선의의 게임물 사업자 보호 제도 마련, ▲'게임 이용자 권익보호센터' 신설, 집단적·분산적 피해구제 위한 소송 특례 도입

□ 이스포츠 지원 심화, 전문 인력양성 : 게임산업 저변 '레벨 업'

- ▲지역 연고제, 학생 이스포츠 강화, ▲세계적 게임기업·교육기관 교류 등 글로벌 인재 육성, ▲게임 리더러시, 연령별 특성화 지원

정부는 5월 1일(수), 경제부총리 주재 비상경제장관회의에서 '게임산업 진흥 종합계획(2024~2028)*'을 논의하고 발표한다.

* (법적근거) 「게임산업진흥에 관한 법률(이하 게임산업법)」 제3조 및 「이스포츠 진흥에 관한 법률(이하 이스포츠법)」 제6조에 따른 계획 수립

이번 게임산업 진흥 종합계획은 '23년부터 '24년 초까지 총 12회의 자문 회의를 통해 기초연구를 진행했으며, 이를 기반으로 10회 이상 업계·학계와의 추가적인 의견수렴을 거쳐 수립됐다.

국내 게임산업은 온라인 컴퓨터 게임과 모바일 게임의 성장으로 '22년 기준 역대 최고 매출액인 22조 2천억 원을 달성해 세계 4위의 게임강국으로 자리매김했다. 또한, 게임은 세계 인구의 40%가 넘는 33억 4천만 명이 즐기고 있으며, 국내에서도 전체 인구의 63%가 이용하고 있는 대표적인 여가 문화로 성장했다.

다만, 코로나19 이후 세계시장과 국내 시장의 성장 둔화가 진행되고 있다. 특히 국내의 경우 컴퓨터·모바일게임에 편중된 구조, 세계 경쟁 격화 등으로 지속적인 성장에 대한 우려가 있으며 이에 산업 성장률을 다시 끌어올릴 수 있는 진흥책에 대한 요구도 높아지고 있는 상황이다.

이에 정부는 게임산업에 새로운 성장동력을 마련해 케이-게임이 재도약할 수 있도록 ‘게임산업 진흥 종합계획’을 수립했다. ‘2028년, 게임산업 제2의 도약 원년’을 비전으로, 3대 추진전략과 12개 추진과제를 마련했다.

[1] 케이-게임 경쟁력 ‘레벨 업’ : 콘솔게임·인디게임 집중 양성

먼저, 세계시장에서 모바일게임(44%)에 이어 두 번째로 큰 시장인 콘솔게임(28%)에 대한 집중 육성으로, 컴퓨터 온라인·모바일게임 중심의 산업 구조를 개편한다. 콘솔게임은 북미·유럽 등 선진 권역에서는 이용자 비중이 40% 이상일 정도로 성장한 분야이나, 국내 콘솔게임은 세계시장에서의 비중이 1.5%에 불과할 정도로 미개척 분야이다. 다만, 최근 ‘피(P)의 거짓’, ‘데이브 더 다이버’처럼 세계적으로 주목받는 콘솔게임이 배출되고 있어 케이-콘솔게임의 성장 잠재력을 보여주고 있다.

정부는 콘솔게임 특성에 맞는 지원 체계를 구축해 콘솔게임 산업 생태계를 조성한다. 특히, 마이크로소프트, 소니, 닌텐도 등 주요 세계적인 콘솔 플랫폼사와 협력해 국내 유망 게임을 발굴하고 맞춤형 제작, 플랫폼 입점·홍보까지 연계 지원해 국내외 이용자와 만날 수 있도록 기회를 넓힌다.

콘솔게임 제작·유통 경험이 부족한 시장환경을 고려해 콘솔게임 제작 선도기업 등의 경험과 비법을 전수하는 멘토링 프로그램도 운영한다.

유망 콘솔게임의 유통을 뒷받침하기 위해 세계 성장 가능성이 높은 게임을 선정, 컨설팅·홍보·유통 등을 전담하는 운용사와 연결해 다년도로 지원한다. 제작 단계의 게임을 미리 체험해볼 수 있는 ‘케이-게임 얼리액세스’(Early Access)도 구축해 이용자들의 피드백을 제공하고, 사전 입소문 효과를 동시에 누릴 수 있도록 할 계획이다.

다양한 분야·형태의 게임이 실험되고 제작될 수 있도록 인디게임에 대한 지원을 강화한다. 인디게임 개발자와 선도기업을 연계한 ‘상생 협력형 창업지원’ 사업을 도입해 초기 창업자의 안정적 창업환경을 조성한다. 국내 게임 관련 대학과도 연계해 학생들의 우수 기획 프로젝트를 실제 게임으로 제작하고 인디게임의 저변 확대에 이어질 수 있도록 지원한다.

[2] 케이-게임 제도적 환경 ‘레벨 업’ : 규제 혁신, 이용자 보호 중심

환경 변화를 고려하지 않은 공급자 중심의 게임산업 규제는 국내 게임산업의 경쟁력을 약화시켜 산업 성장을 제약한다는 비판을 받아왔다. 정부는 「게임산업법」 상 실효성이 낮은 규제를 혁신해 게임산업 경영환경을 개선한다.

온라인게임 대상 게임 과몰입 예방조치의 자율성을 확대한다. 온라인게임을 이용하려면 의무적으로 본인인증을 해야 하는데 본인 인증수단이 없는 청소년의 경우에는 등급 분류상 전체이용가 게임도 이용할 수 없었다. 이에 전체이용가 게임에 대한 본인인증을 선택사항으로 하되, 본인인증을 하지 않는 회원은 청소년으로 간주해 법정 대리인의 동의를 받도록 개선한다.

이용자가 게임 시간을 스스로 정해 소위 ‘선택적 섯다운제’로 불리는 게임 시간선택제는 자율규제로 전환해 게임사가 자체적으로 운영할 수 있도록 개선한다. 등급분류제도의 민간이양, 내용수정 신고제도 완화, 자체등급분류 사업자 지정요건 완화 등 등급분류제도도 지속적으로 개선한다.

아케이드 게임의 관련 경품 운영, 청소년 유해업소에서 게임제공업 제외, 선의의 게임물 사업자에 대한 행정처분 면제 조항 마련 등 게임제공업계를 보호하며 업계 자율성을 높이는 방안도 마련한다.

규제 혁신과 함께 실효적인 이용자 보호 체계도 마련한다. 집단적·분산적 피해구제를 위해 「게임산업법」 상 소송 특례를 도입해 확률형 아이템

확률표시 의무 위반 시 게임사의 이용자에 대한 손해배상 책임을 규정하고, 입증책임을 이용자에서 게임사로 전환하는 등 이용자가 피해에 효과적으로 대응할 수 있는 근거를 마련한다.

확률형 아이템 정보공개와 관련해 감시 시스템을 구축하기 위해 모니터링단을 단계별로 확대하고 해외 게임사와의 역차별을 해소하기 위한 「게임산업법」과 「전자상거래법」상 국내대리인제도도 조속히 마련한다. 또한 문체부와 게임위, 산업계, 이용자, 학계 등으로 ‘확률형 아이템 정보공개 특별전담팀(TF)’을 구성해 확률형 아이템 정보공개 제도의 세부 기준 등을 주기적으로 점검하고 개선하는 등 제도를 내실있게 운영한다.

게임과 관련하여 발생하는 사건·사고로 인한 피해구제를 전담하는 (가칭) ‘게임 이용자 권익보호센터’를 게임물관리위원회 내에 설치해 게임 이용자들이 피해 신고와 상담, 소송지원 등을 종합적으로 받을 수 있도록 돕는다.

[3] 케이-게임 성장 기반 ‘레벨 업’ : 이스포츠, 전문인력 양성 등 저변 확대

이(e)스포츠폰 종주국이자 강국으로의 지위를 공고히 하기 위해 이스포츠 저변을 확대한다. 프로팀 외에 지역 연고 실업팀을 창단해 한국형 이스포츠 리그 시스템을 구축하고 중·고등학생들의 이스포츠 활동을 위해 학생 동호회에 대한 지원을 확대한다.

현재 명확히 정의되지 않은 이스포츠 산업의 범위를 규정하기 위해 분류체계를 새롭게 구축하고 영화, 드라마 등 다른 콘텐츠 분야뿐만 아니라 관광 등 타 산업과 연계해 이스포츠의 부가가치를 확대하고 이를 통해 산업에 부족한 자생력을 확보한다.

게임 전문인력도 육성한다. 세계적인 흐름을 접할 기회를 늘려야 한다는 현장 의견에 따라 세계적인 게임 기업·교육기관과의 교류 협력뿐만 아니라 게임 유망 인재들의 우수 프로젝트를 게임개발자콘퍼런스(GDC)의 ‘인디게임 페스티벌’ 등 해외 주요 게임 행사에 출품할 기회를 마련한다.

늘봄학교 등과 연계해 코딩 등 교육프로그램을 운영하고, 청소년 대상 게임 리터러시도 추진해 아동기부터 청소년까지 건전한 게임 이용 문화를 배우고 과몰입을 예방할 수 있도록 지원한다. 미국 식품의약국(FDA)이 최초로 승인한 치료용 게임인 ‘인데버알엑스(RX)’처럼 디지털 치료제로서 게임의 역할을 강화하기 위해 실제 의료에 이용될 수 있도록 임상실험도 지원해 게임을 질병과 범죄의 원인으로 보는 사회적 인식에 적극 대응한다.

문체부 전병극 제1차관은 “게임산업의 성장 둔화기에 새로운 진흥 정책을 마련하게 되어 의미가 깊다.”라며 “이번 계획을 통해 우리 게임산업이 잘하고 있는 분야를 넘어 콘솔게임 등 새로운 분야에 적극적으로 도전해 게임의 모든 분야에서 세계의 인정을 받길 바란다. 문체부도 계획에 실린 구체적 방안을 실천하는 데 적극 노력하겠다.”라고 밝혔다.

붙임 ‘게임산업 진흥 종합계획’ 3대 전략 12개 과제
 따로 붙임 ‘24~’28 게임산업 진흥 종합계획

담당 부서 <총괄>	문화체육관광부 게임콘텐츠산업과	책임자	과장	이영민 (044-203-2441)
		담당자	사무관	최원석 (044-203-2444)
담당 부서	국무조정실 규제혁신추진단	책임자	과장	오영곤 (02-3778-3440)
		담당자	전문위원	최태경 (02-3778-3563)
		담당자	사무관	안준열 (02-3778-3443)
담당 부서	공정거래위원회 소비자거래정책과	책임자	과장	이강수 (044-200-4445)
		담당자	사무관	김혜선 (044-200-4446)



- ◆ 콘솔게임 육성, 창의적 인디게임 지원 등으로 K-게임 재도약 기반 마련
- ◆ 규제 혁신으로 자율적인 토대 위에 공정한 게임의 룰 마련
- ◆ 게임강국 대한민국 위상에 맞는 게임산업 저변 확대

비전

2028년, 게임산업 제2의 도약 원년

목표

K-게임 매출
 ('22) 22.2조 원
 → ('28) 30조 원
 * 연평균 5.0% 성장

K-게임 수출
 ('22) 89.8억 달러
 → ('28) 120억 달러
 * 연평균 5.0% 성장

K-게임 일자리
 ('22) 8.4만 명
 → ('28) 9.5만 명
 * 연평균 2.0% 성장

전략

게임산업
글로벌
경쟁력
강화

규제 혁신 및
공정게임
환경조성

게임산업
저변 확대

추진
과제

1. 콘솔게임 산업 생태계 집중 조성
2. 다양하고 창의적인 인디게임 지원
3. 주요 시장별 수출 지원 전략 마련
4. 게임산업 혁신성장 동력 마련

5. 온라인 게임 과몰입 예방조치 자율성 확대
6. 게임물 등급분류 관련 제도 개선
7. 아케이드·게임제공업 영업환경 개선
8. 공정한 게임의 룰 마련

9. 이스포츠 활성화 추진
10. 게임 전문인력 양성 및 취업 지원
11. 모두가 즐기는 건전 게임 문화 조성
12. 게임 종주국 위상 확립 기반 확충